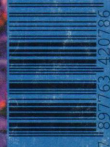
Master Games
Ano I - Nº 2
R$ 3,90

MASTER GAMES

escala

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
Arcade Secrets

KANO

SEKTOR

KUNG LAO

SINDEL

7 897763 420786

NIGHTWOLF

LIU KANG

SHEEVA

Conteúdo

Estratégia de Kombat

Introdução

Uma Nova Era de Kombat iniciou...

Não importa se você conquistou Mortal Kombat I e II - uma nova era começou com esta distribuição de Ultimate MK3 Arcade. À medida que você descobre os segredos escondidos sob os circuitos de MK3 Arcade neste livro, você inicia o primeiro dia do resto de sua vida Mortal...

Se você sempre quis ser o primeiro no comando do jogo - em vez de receber o aviso hediondo de "fim" - então você veio para o lugar certo. Este livro primeiro guiará você através dos básicos do MK3, então levará você para o próximo nível de kombat - mostrando para você como manipular qualquer personagem em seu benefício. Depois que você tenha estudado este livro, de capa a capa, você definitivamente será o melhor jogador de MK3. Toda a estratégia aqui compilada vem do conhecimento e experiência pessoal de jogador.

Prepare-se, mortal - você está próximo de começar sua jornada nos mais profundos reinos do Outro Mundo!

Como Usar Esta Revista

Nós sabemos que você não gosta de ler o dia todo quando você poderia estar jogando Ultimate Mortal Kombat 3. Isto é porque este livro usa algumas abreviações quando explica como executar cada movimento especial dos guerreiros - assim você pode memorizar a seqüência de movimentos numa rápida olhada!

É realmente simples. Com respeito aos movimentos do joystick, Back (Para Trás) significa o sentido do seu oponente para você, e Forward (Para Frente) significa o sentido de você para seu oponente. Se você não consegue entender Up (Para Cima) e Down (Para Baixo), é tempo de considerar um novo hobby.

Aqui estão alguns exemplos:

Pressionar LK, LP

Isto significa primeiro pressionar o botão Low Kick (Chute Baixo), então pressionar o botão Low Punch (Soco Baixo).

Conheça o Código

D	Down (Para Baixo)
U	Up (Para Cima)
F	Forward (Para Frente)
B	Back (Para Trás)
LP	Low Punch (Soco Baixo)
HP	High Punch (Soco Alto)
LK	Low Kick (Chute Baixo)
HK	High Kick (Chute Alto)
BL	Block (Bloquear)
RN	Run (Correr)
(CLOSE)	executar movimento para ficar próximo do oponente
(AT MID RANGE)	execute movimento para uma distância que permita um golpe
(FAR)	execute movimento para a máxima distância permitida pela tela

Pressionar LK + LP

Isto significa pressionar os botões Low Kick e Low Punch ao mesmo tempo.

Um movimento que requer que você rode o joystick enquanto está pressionando um botão parecerá com isto:

B, B/D, D, D/F, F + LP

Isto significa mover o joystick no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio para trás (Back) para baixo (Down) para frente (Forward) em um movimento fácil - então pressionar o botão Low Punch no exato momento que você tenha chegado à posicão frontal (Forward).

Outros movimentos requerem que você mantenha pressionado um botão, execute uma seqüência de movimentos do joystick, então soltar o botão. Tal codificação parecerá com:

(BL) U, U, D

LIU KANG™

Depois da invasão do Outro Mundo, Liu Kang viu-se como o principal alvo dos Esquadrões de Extermínio de Kahn. Ele é o Campeão Shaolin e contrariou os esquemas de Kahn no passado. De todos os humanos, Kang oferece a maior ameaça às regras de Sao Kahn.

Jogando como Liu Kang

Liu Kang traz o elemento surpresa ao torneio com sua incríveis táticas de luta rápidas. Seu Chute Voador (Flying Kick) é quase mais rápido que o olho, desse modo ele torna-se um a arma muito útil para derrotar seu oponente.

Você deve lembrar-se de manter sempre carregado seu Chute Bicicleta (Bicycle Kick) para ser liberado rapidamente e dano instantâneo. Deste modo você pode contra-atacar um movimento fracassado ou bloqueado do adversário com o Bicycle Kick, então seguí-lo correndo na direção dele e executando o Combo de Cadeia de Botões #2.

Um outra tática útil é contra-atacar o ataque por saltos de seu oponente correndo por baixo do salto, então liberando o Bicycle Kick tão cedo você estiver faceando o adversário em sentido oposto - pegando seu oponente por trás antes que ele atinja o solo. Também, tenha em mente que o Uppercut de Kang é tão mortal quanto o de seu amigo Kung Lao, desse modo não se sinta acanhado de usá-lo para parar um ataque por saltos.

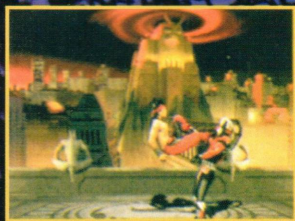
Quando você puder, use seu ataque de Bola de Fogo Baixa (Low FireBall) para esquivar-se sob tentativas de arremêsso de projéteis dos oponentes e tirar saúde dos mesmos ao mesmo tempo. Produza ainda mais dano contra-atacando essas fracassadas tentativas de lançamento de projéteis com o Combo Juggle #3.

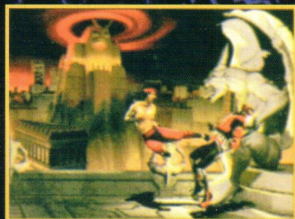
Movimentos Especiais

Bola de Fogo Alta (High Fireball):

Liu Kang evoca o poder de seu clan para criar e lançar uma bola de fogo em forma de dragão na direção de seu oponente.

Bola de Fogo Baixa (Low Fireball):

Com o mesmo poder abrasador de sua Bola de Fogo Alta, esta voa por cima do solo na direção dos pés de seu inimigo.

Chute Bicicleta (Bicycle Kick):

Liu Kang pedala ambos os pés e prossegue esmurrando seu estúpido oponente.

Chute Voador (Flying Kick):

Liu Kang dá um bote para a frente, focando sua energia em seus pés e libera um chute devastador no peito de seu oponente.

High Fireball:
F,F+HP

Low Fireball:
F,F+LP

Bicycle Kick:
(LK)
4 Segundos

Flying Kick:
F,F,HK

MENTAL TORCH: F,F,D,D+LK (CLOSE)

MKI DROP: (RN) U,D,U, U+BL

ANIMALITY (DRAGON): D,D,U (À MEDIA DISTÂNCIA)

BABALITY: D,D,D,HK

FRIENDSHIP: D,D,D,RN

STAGE FATALITIES: RN,BL,BL,LK

MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

TOCHA MENTAL (MENTAL TORCH):

Liu Kang dobra sua cabeça e transforma-se em uma bola de fogo que consome seu oponente, assando-o de modo a ficar irreconhecível.

QUEDA DO MKI (MKI DROP):

Novamente, abaixando a cabeça, Liu Kang usa seu poder para fazer cair uma máquina de Mortal Kombat I sobre seu oponente.

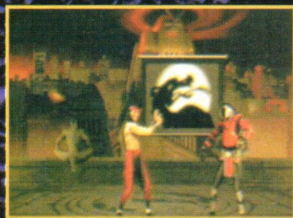
ANIMALIDADE (DRAGÃO) [ANIMALITY (DRAGON)]:

Kang transforma-se em um feroz dragão e abocanha seu oponente derrotado.

BABALIDADE (BABALITY):

Diga alaaao ao Bebezinho Liu.

AMIZADE (FRIENDSHIP):

Entre este código e descubra como Kang faz amigos.

CENÁRIOS DE FATALIDADES (STAGE FATALITIES):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

1 LK, LK, HK, B + LK
2 HP, HP, BL, LK, LK, HK, B + LK
3 HP, HP, B + LP

Combos Ilusórios:

1 Jump Kick, Flying Kick
2 Bicycle Kick, Flying Kick
3 Jump Kick, Air Fireball, Flying Kick
4 HP, HP, B + LP, Jump Kick, Air Fireball, Flying Kick

Super Combo de Canto

Super Combo de Canto (Super Corner Combo) Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com um profundo jumping kick,

2 então lançando uma luminosa e rápida High Fireball,

3 executando imediatamente dois juggle punches,

4 seguindo os acima com um low punch parado,

5 então conectando com um pré-carregado bicycle Kick.

Este combo de 6-golpes demora um pouco para acostumar, mas vale pelo tempo de prática.

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Contra-ataque a sweep (Sweep Counter): Bicycle Kick (quando sweep está iniciando)

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

Rounhouse
HP, Flying Kick
HP, Low Fireball
HP, Bicycle Kick
HP, Jump Kick, Air Fireball, Flying Kick

Jogando contra Liu Kang

Quando lutar contra um experimentado jogador de Liu Kang - esteja preparado. Olhe para qualquer oportunidade de enganar seu oponente em soltar um de seus chutes especiais. Se você ainda não tem bastante prática com combos de contra-ataque, mude para usar apenas um uppercut nas tentativas bloqueadas de chutes.

Se você puder antecipar as tentativas de lançamento de Bolas de Fogo, é usualmente melhor executar um Combo de Cadeia de Botões ou apenas derrubá-lo. Esteja certo de permanecer fora do ar porcausa dos devastadores contra-ataques a ataques por saltos. Se você necessitar aproximar-se dele, corra - apenas tenha certeza de bloquear freqüentemente ou Kang será provável de pedalar para cima de você com um Bicycle Kick.

Inimigos Mais Perigosos:

Cyrax, Liu Kang, Sonya Blade, Kabal

Fraquezas

um tempo significativo depois de lançar seus projéteis. Também, se ele fracassa um de seus chutes especiais (ou se eles são bloqueados). ele cai presa de uma escolha de opções de retaliação de seus combatentes rivais.

A Tela da Vitória de Liu Kang

Liu Kang novamente reina como campeão depois de pôr-se à prova. É a aparente morte de Kung Lao que enfurece Kang em derrotar Kahn. Ele vence facilmente depois de ver seu companheiro Shaolin Brother morrer em batalha. Todas as almas do Outro Mundo ficam livres, e Princesa Kitana vem para o Reino Mãe (Terra) para agradecer a ele.

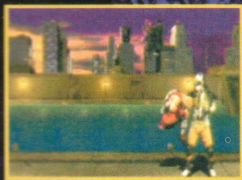
KANO™

KANO FOI DADO COMO MORTO NO PRIMEIRO TORNEIO. EM VEZ DISSO ELE É ENCONTRADO COM VIDA NO OUTRO MUNDO ONDE ELE NOVAMENTE ESCAPA DA CAPTURA POR SONIA. ANTES DA ATUAL INVASÃO, KANO CONVENCE SHAO KAHN A POUPAR SUA ALMA. KAHN NECESSITA DE ALGUEM PARA ENSINAR A SEUS GUERREIROS COMO USAR AS ARMAS DA TERRA - KANO É O HOMEM PARA FAZÊ-LO.

JOGANDO COMO [illegible]

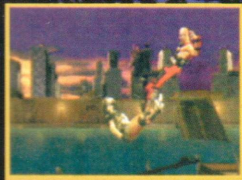
Para ser bem sucedido com [illegible] você deve ter seu ataque com Bola Girante carregado e pronto para usar. Deste modo, você poderá usá-lo a qualquer momento para contra-atacar um sweep fracassado ou um ataque por saltos pobremente executado. Se você quiser adicionar uma característica ainda mais perigosa a esta arma, corra na direção de seu oponente com a Bola Girante carregada antes de liberá-la. Você usualmente pegará um oponente tentando saltar para trás ou atacá-lo com um sweep.

Se seu oponente tentar saltar sobre você, receba-o com o Golpe Violento de Lâmina (Blade Swipe) de Kano. Esta é também uma arma eficaz para contra-atacar ataques por saltos regulares.

Movimentos Especiais

Bola Girante (Spinning Ball):
Rolando en torno de si mesmo como uma bola girante, Kano pode arremessar com violência todo seu corpo sobre seu oponente, pondo-o a nocaute.

Lançamento de Lâmina (Blade Toss):
De lugar nenhum, Kano pode produzir luminosas lâminas de sabre em jogá-las sobre seu adversário.

Golpe Violento de Lâmina (Blade Swipe):
Kano pode também usar seus artifícios de sabre luminoso para criar uma crescente lâmina de energia.

Agarrar e Sacudir (Grab and Shake):
Usando um velho estio de luta, Kano agarra seu oponente e sacode-o até ficar sem sentidos.

Derrubada Aérea (Air Throw):
Se os atacantes vem pelo ar, Kano pode facilmente trazê-los para a Terra prendendo suas pernas em torno dele e chutando-os para o solo.

Bola Subindo (Rising Ball):
Kano pode também girar em um ângulo para cima.

Spinning Ball:
(LK)
3 Segundos

Blade Toss:
D,D/B,B+HP

Blade Swipe:
D,D/F,F+HP

Grab and Shake:
B,B,/D,D,D/F,
F+LP

Air Throw:
BL (while in the air)

Rising Ball:
F,D,F+HK

Movimentos de Extermínio

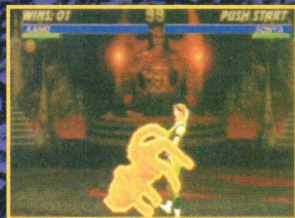
Retirada do Esqueleto (Skeleton Rip):

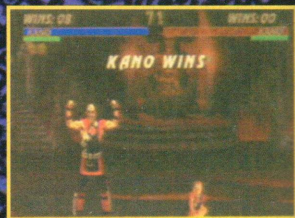
Kano agarra o crâneo do oponente através do interior de sua boca e retira seu esqueleto inteiro para fora.

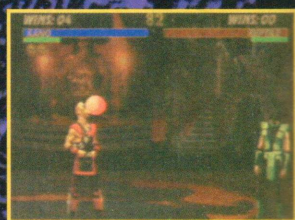
Laser Ocular (Eye Laser):

Finalmente usando seu ultra-cool implante de olho infra-vermelho, Kano prova que o olhar mata quando ele dá a seu oponente um olhar penetrante que queima-o até deixá-lo torrado.

Animalidade (Tarântula) [Animality (Tarantula)]:

Kano transforma-se em uma tarântula gigante que salta sobre a face de seu oponente e e suga-lhe todo o sangue.

Babalidade (Babality):

Você pode apostar que a contraparte infantil de Kano é um verdadeiro fedelho.

Amizade (Friendship):

Encher bolas de goma pode ser a única maneira com que um sujeito detestável como Kano pode fazer amigos!

Cenários de Fatalidades (Stage Fatalities):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

Skeleton Rip:
LP,BL,BL,HK (close)

Eye Laser:
LP,BL,BL,HK

Animality (Tarantula):
(HP) BL,BL,BL

Babality:
F,F,D,D+LK

FriendShip:
LK,RN,RN,HK

Stage Fatalities:
U,U,B+LK

COMBOS

COMBOS DE CADEIA DE BOTÕES:

#1 HP, HP, LP, D, + HP
#2 HK, HK, LK, B + HK
#3 HP, HP, HK, LK, B + HK

COMBOS ILUSÓRIOS:

#1 Jump Kick, Spinning Ball
#2 HP, HP, D + LP, LP, Roundhouse
#3 HP, HP, D + LP, LP, andar para a frente, Uppercut
#4 HP, HP, D + LP, LP, andar para a frente, LP, Blade Toss
#5 HP, HP, D + LP, LP, andar para a frente, LP, Spinning Ball

SUPER COMBO DE CANTO

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com Combo de cdadeia de Botões #1

2 andando imediatamente na direção de seu oponente e adicionando dois juggle punches,

3 então, exterminando-o com um uppercut.

Este combo de 7-golpes é de aparência ingênua, mas sem dúvida eficaz.

CONTRA-ATAQUES

CONTRA-ATAQUE A SWEEP:

Blade Swipe
Spinning Ball

CONTRA-ATAQUES A ATAQUES POR SALTOS:

Rounhouse
Blade Swipe
HK, Parado
HP, Air Throw

HP, Blade Toss
HP, Blade Swipe
HP, Spinning Ball
HP, Jump Kick

JOGANDO CONTRA KANO

Kano é muito rápido e imprevisível. Para desafiar com sucesso um jogador de Kano habilidoso, você deverá ter reflexos brilhantemente rápidos. Sempre avance para Kano com cautela, lembrando-se que ele poderá esmagá-lo a qualquer tempo sem avisar. Em geral, você poderá usar a mesma estratégia de luta contra Kano com que lutaria contra Kabal.

Uma boa estratégia contra este perigoso inimigo é lançar uma dupla de projéteis, então fingir que lança um outro e contra-atacar a reação de seu oponente. Fingindo que lança seu projetil, você faz Kano vir até você poderá então contra-atacar com um bom uppercut.

INIMIGOS MAIS PERIGOSOS:

Sub-Zero, Cyrax, Nightwolf, Jax

FRAQUEZAS

A maior fraqueza de Kano entra em jogo muito freqüentemente sempre que uma Spinning Ball é bloqueada. Embora você fracasse em derrubá-lo, você você permanece no ar o suficiente para o seu oponente retaliar. Eles podem escolher usar um combo contra você ou apenas dar-lhe um uppercut se desejarem.Kano é também vulnerável quando ele lança um projetil e desse modo esteja certo de usá-los quando for seguro.

A TELA DA VITÓRIA DE KANO

Depois de destruir todos os guerreiros de Kahn com uma arma roubada, o ex Dragão Negro tenta obter o controle sobre todas as almas que Kahn colecionou durante todo o tempo. No entanto, as almas revoltam-se e pegam Kano despreparado. sem a mágica de Kahn para controlar as almas, acredita-se que Kano sofreu uma morte violenta.

KUNG™ LAO

O MISTERIOSO MAMBRO DA SOCIEDADE DO LOTUS BRANCO ESTÁ DE VOLTA NUMA TENTATIVA DE DERROTAR SHAO KAHN E VINGAR A MORTE DE SEUS IRMÃOS SHAOLIN.

JOGANDO COMO KUNG LAO

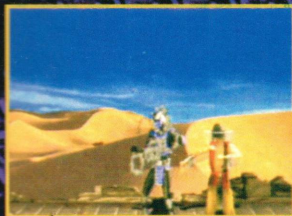
Kung Lao tem alguns dos mais eficazes movimentos do jogo. Com seu ultra-rápido Chute de Mergulho (Diving Kick) até seu Soco Teleportado (Teleport Punch), ele é um potente Kombatente.

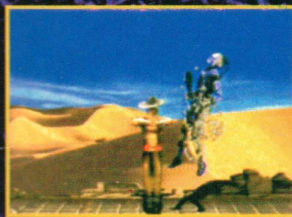
Uma boa tática a usar com Kung Lao é saltar para trás, então mergulhar inesperadamente com seu Diving Kick. A maioria do tempo, seu oponente liberará o Block quando abordando a fuga inicial de Lao - o Diving Kick fará com que ele pague por seu erro. Você pode também usar o Diving Kick em sua vantagem utilizando-o como um modo de aproximar-se de um oponente caído. Quando usado no tempo correto, você poderá mergular e então derrubar seu oponente inesperadamente.

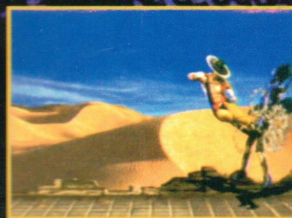
Surpreenda seu inimigo de vez em quando, usando uma esperta modificação no Teleport de Lao - depois de emergir do fundo da tela, pressione um botão punch quando Lao atinge o ponto mais alto de sua subida. Sempre adicione um rápido sweep imediatamente depois de pressionar punch para ter certeza que você jogou-o ao solo. Um último alerta quando lutar com seu heroi de chapéu: O uppercut de Kung Lao é um dos melhores no jogo - use-o sempre que tiver chance!

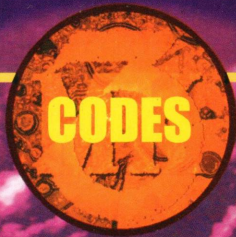
Movimentos Especiais

Lançamento de Chapéu (Hat Throw):

Usando uma tática do MKII, Kung Lao lança seu chapéu de abas afiadas sobre seu oponente.

Transporte a Distância (teleport):

Saltando para fora do topo da tela, Kung Lao pode reaparecer voltando a partir do fundo da mesma.

Blindagem Girante (Spinning Shield):

Girando sobre si mesmo em círculos, Kung Lao pode criar um remoinho de energia para proteger-se de certos ataques. Este movimento pode ser feito por uma quantidade ilimitada de tempo pressionando-se o botão Run depois que o movimento inicial é executado.

Chute de Mergulho no Ar (Air Diving Kick):

Kung Lao salta no ar, caindo sobre a cabeça de seu oponente com um rápido chute na mesma.

Hat Throw:
B,F+LP

Teleport:
D,U

Spinning Shield:
F,D,F+RN

Air diving Kick:
D+HK
(IN AIR)

HAT DICE:
F,F,B,D+HP (CLOSE)

WHIRL WIND KILL:
RN,BL,RN,BL, D (À MÉDIA DISTÂNCIA)

ANIMALITY (JAGUAR):
RN,RN,RN, RN,BL

BABALITY:
D,D,F,F+HP (CLOSE)

FRIENDSHIP:
RN,LP,RN+LK

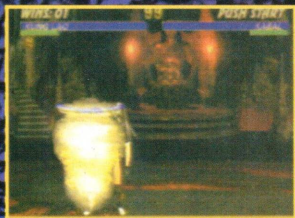
STAGE FATALITIES:
RN,BL,RN

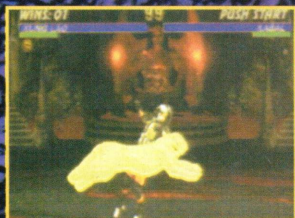
MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

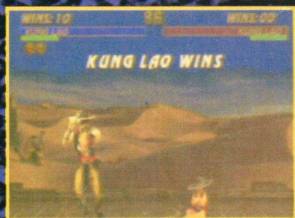
LANÇAMENTO DE CHAPÉU (HAT DICE):

O herói esquarteja seu inimigo com lançamentos mortais de chapéu.

REMOINHO DA MORTE (WHIRLWIND KILL):

Usando sua técnica de Spinning Shield, Kung Lao suga seu adversário numa repelente fúria girante de ar e que arrebenta o seu corpo.

ANIMALIDADE (JAGUAR) [ANIMALITY (JAGUAR)]:

Kung Lao transforma-se em um gato feroz e ataca sua vítima indefesa.

BABALIDADE (BABALITY):

Veja como pode haver tempo para uma sesta para o Bebezinho Lao.

AMIZADE (FRIENDSHIP):

Kung Lao joga um mórbido jogo de estratagema com seu desafortunado cãozinho.

CENÁRIOS DE FATALIDADES (STAGE FATALITIES):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

1 LK, LK, B+HK
2 HP, LP, HP, LP, LK, LK, B + HK

Combos Ilusórios:

Jump Kick, Air Diving Kick

Super Combo de Canto

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com um profundo jumping kick

2 executando imediatamente dois juggle punches,

3 seguindo aqueles acima com um low punch parado,

4 então conectando com um rápido Hat Throw.

Este combo de 5-golpes é uma bela maneira de intimidar um oponente desatento.

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Spinning Shield (quando o sweep está iniciando)

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

Rounhouse
HP, Hat Throw
HP, Jump Kick, Diving Kick

Jogando contra Kung Lao

Quando jogar contra Kung Lao, mantenha-se firme para evitar um inesperado Diving Kick na face. Corra para ele em lances curtos, segurando Forward e Run, rapidamente pressione Block, então corra novamente. Isto deverá colocá-lo em uma boa oportunidade de ataque e tentará às vezes seu oponente a saltar para trás e então executar um Diving Kick.

Olhe para Kung Lao para desviar-se e aplicar um uppercut imediatamente após executar seu Teleporte. Fique fora de Teleport e qualquer ataque por saltos, ou você verá em primeira-mão quão mortal é o uppercut de Kung Lao.

Uma outra coisa para ficar atento é o lançamento de chapéu de Kung Lao. Esteja sempre pronto para saltar sobre seu chapéu e então rapidamente contra-atacar com um jump kick no combo especial de movimentos de sua escolha.

Inimigos Mais Perigosos:

Jax, Sheeva, Cyrax, Sub-Zero

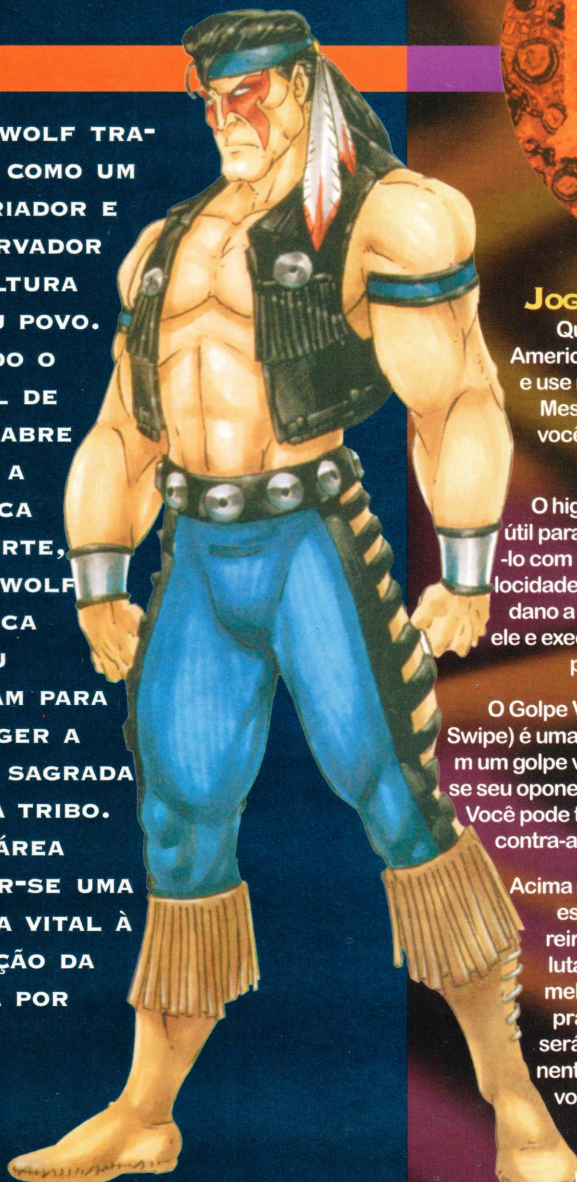
Fraquezas

Kung Lao está sujeito a punição cada vez que seu Diving Kick é bloqueado, assim es-colha este ataque adequadamente. Também, se seu oponente sentir um Teleporte, Lao poderá receber facilmente um uppercut fora do céu. Esteja certo de usar seu Lançamento de Chapéu frugalmente por causa seu tempo de recuperação e da falta de habilidade de fazê-lo como no MKII.

A Tela da Vitória de Kung Lao

Os planos de Kung Lao de reconstituir a Sociedade do Lotus Branco foram postergados pelo ataque de Shao Kahn à Terra. Kung Lao e Liu Kang lutaram juntos e derrotaram Shao Kahn. No entanto, na batalha, Kung Lao recebeu ferimentos mortais e acredita-se que tenha morrido, juntando-se a seus ancestrais em um novo mundo.

NIGHTWOLF™

Nightwolf trabalha como um historiador e preservador da cultura de seu povo. Quando o portal de Kahn abre sobre a América do Norte, Nightwolf a mágica de seu Shamam para proteger a terra sagrada da sua tribo. Esta área tornar-se uma ameaça vital à ocupação da Terra por Kahn.

Jogando como Nightwolf

Quando jogar com o guerreiro Nativo Americano, esteja próximo de seu inimigo e use repetidamente o Juggle Combo #1. Mesmo se se seu oponente bloqueá-lo, você será unicamente empurrado para trás a uma distância segura.

O high kick parado de Nightwolf é muito útil para evitar seu inimigo de tentar atacá-lo com um jump kick. Por causa de sua velocidade, Nightwolf pode às vezes provocar dano a um oponente caído, correndo para ele e executando um high kick antes que ele possa levantar-se e saltar para trás.

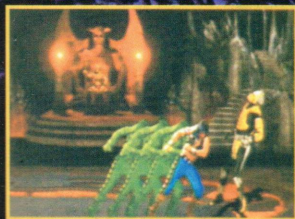
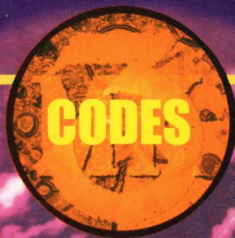
O Golpe Violento Com Machadinho (Hatchet Swipe) é uma outra arma útil. Contra-ataque com um golpe violento de seu machado para cima se seu oponente tenta atacar com um neck kick. Você pode também usar o Hatchet Swipe para contra-atacar ataques aos saltos regulares.

Acima de tudo, Nightwolf é uma excelente escolha quando selecionar seu guerreiro MK3 - seu equilíbrio de táticas de luta ofensiva e defensiva está entre os melhores no jogo. Tão logo você tenha prática em executar o Hatchet Swipe, será extremamente duro para seu oponente atacá-lo. Lembre-se também que você tem uma potente defesa em seu movimento de Refletir no Peito (Chest Reflect) - melhor do que um mero bloqueio, você pode realmente repelir os projéteis de seu oponente e retorná-los ao emissor com explosiva sinceridade!

Movimentos Especiais

Flecha (Arrow):
Nightwolf evoca o poder de sua tribo para formar um arco místico lançando uma flecha feita de energia. (A flecha é 3 vezes mais rápida quando o oponente é atingido no ar.)

Golpe de Machadinho (Hatchet Swipe):
Novamente evocando o poder da tribo, Nightwolf forma um machado de energia verde e golpeia violentamente seu inimigo em um movimento para cima.

Reflexão no Peito (Chest Reflect):
Limpando sua mente de todas as impurezas, Nightwolf pode envolver-se em sua energia verde e refletir todos os projéteis de volta para seus inimigos.

Batida de Ombro (Shoulder Ram):
Nightwolf corre rapidamente para a frente, pondo toda sua força em seus ombros.

Arrow:
Rotate D to B+LP

Hatchet Swipe:
Rotate B to F+HP

Chest Reflect:
B,B+HK

Shoulder Ram:
F,F+LK

ENERGY CHANNEL:
U,U,B,F+BL (À QUEIMA ROUPA)

LIGHTNING AXE:
(HP) B,B,D (À MEIA DISTÂNCIA)

ANIMALITY (WOLF):
F,F,D,D

BABALITY:
F,B,F,B+LP

FRIENDSHIP:
HP,RN,RN,D

STAGE FATALITIES:
RN,RN,BL

MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

CANAL DE ENERGIA (ENERGY CHANNEL):

Nightwolf evoca o poder de seus deuses e chama um foco de luz para desintegrar seu oponente derrotado.

EIXO LUMINOSO (LIGHTNING AXE):

Canalizando a energia dos deuses em seu machadinho, Nightwolf elimina seu oponente com uma potente descarga de eletricidade.

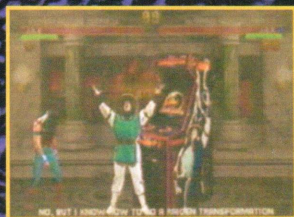
ANIMALIDADE (LOBO) [ANIMALITY (WOLF)]:

Nightwolf transforma-se em um lobo e então ataca seu inimigo com ferocidade canina.

BABALIDADE (BABALITY):

O nobre guerreiro transforma seu inimigo em um jovem Bravo.

AMIZADE (FRIENDSHIP):

Talvez a mais fria de todas as Amizades no jogo, Nightwolf dá uma mensagem especial e torna-se Rayden, aparecendo ao lado de uma máquina MKII!

CENÁRIOS DE FATALIDADES (STAGE FATALITIES):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

#1 HP, HP, LP
#2 LK, HP, HP, LP
#3 HP, HP, LP, HK
#4 HP, HP, LP, B + HK

Combos Ilusórios:

#1 HP, HP, LP, Hatchet Swipe
#2 HP, HP, LP, Hatchet Swipe, HP, Arrow
#3 HP, HP, LP, Hatchet Swipe, Shoulder Ram
#4 HP, HP, LP, Hatchet Swipe, HP, Jump Kick
#5 HP, HP, LP, Hatchet Swipe, Hatchet Swipe, Shoulder Ram

Super Combo de Canto

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com um profundo jumping kick,

2 executando imediatamente dois juggle punches,

3 seguindo aqueles acima com um low punch parado,

4 então conectando com um liso Hatchet Swipe..

Este combo de 5-golpes é remanescente de outros combos de canto, mas ainda é muito eficaz

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Shoulder Ram
Hatchet Swipe

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

HP, Arrow
Roundhouse
Standing HK (HK, Parado)
Hatchet Swipe
HP, Shoulder Ram

Jogando contra Nightwolf

Falando simplesmente, se você está jogando contra um jogador Nightwolf experiente, você está em apuros. Você deve obter vantagem de qualquer tentativa fracassada de Flecha e/ou Chest Reflects prematuros se deseja uma chance de vitória.

O melhor modo de conquistar Nightwolf é fingir os projéteis de seu personagem, esperando que você possa fazer seu oponente saltar ou executar um Chest Reflect. Se ele morder a isca, implemente um dos contra-ataques de Ataques por Saltos ou execute um combo de Cadeia de Botões sobre um Chest Reflect feito pobremente em relação ao tempo.

Inimigos Mais Perigosos:

Jax, Cyrax, Nightwolf, Sektor

Fraquezas

Nightwolf é quase impecável em sua perícia de lutar. Sua única falha real é o tempo de recuperação que se segue ao lançamento de uma flecha.

A Tela da Vitória de Nightwolf

Depois da derrota de Kahn, Nightwolf volta para sua terra. Ele salvou seu povo e é um herói. Shao Kahn substimou Nightwolf e pagou por isso. Nightwolf agora inicia uma raça na Terra.

SEKTOR™

Sektor é na realidade o nome código para a unidade LK-9T9. Ele foi o primeiro de três protótipos cibernéticos ninjas contruídos por Lin Kuei. Sektor foi antes um humano assassino treinado pelo Lin Kuei. Ele ofereceu-se como voluntário para automação por causa de sua lealdade ao Clan. Sektor sobrevive à invasão do Outro Mundo - ele não tem alma a ser tomada.

Jogando como Sektor

Um personagem médio, Sektor pode ser mortal quando usado corretamente. Para ser capaz de usar Sektor e vencer, você deveria sempre estar pronto para executar seu Upppercut Teleportado (Teleport Uppercut). O Teleport Uppercut é eficaz para contra-atacar projéteis e é extremamente rápido.

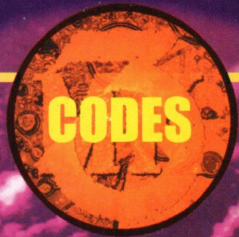
Um outro ponto forte é o rápido Míssil de Sektor. Às vezes ele deixa os oponentes sem escolha entre bloquear e ser atingido. Para os melhores resultados, inicie com um Seeking Missile, então siga-o com um regular Missile. Deste modo, Mesmo que seu oponente bloqueie o primeiro, o segundo conectará quase ao mesmo tempo - proporcionando uma dose dupla de dano de bloqueio. Realmente coisas barulhentas acontecem seguindo ocasionalmente os dois mísseis com um Teleport Uppercut. Como seu oponente não o está esperando, você pose dar-lhe imediatamente um jump kick depois que o uppercut conecta.

Não há muito para lutar como Sektor de modo que é absolutamente essencial que você esteja habilitado em lutar com os ataques básicos. Se você desejar confundir seu oponente, você podera executar Teleports Uppercuts múltiplos - criando um bombardeio de ataques de ambos os lados. Tenha cuidado no entanto, pois os oponentes eventualmente responderão e desencadearão algum dano rápido antes que você execute um outro.

Movimentos Especiais

Míssil (Missile):
Sektor abre seu peito e lança um rápido míssil.

Míssil de Busca (Seeking Missile):
Abrindo um compartimento em seu peito, Sektor lança um míssil que perseguirá seu inimigo.

Uppercut Teleportado (Teleport Uppercut):
Sektor salta pelo fundo da tela, voltando atrás de seu oponente aplicando-lhe um uppercut.

Missile:
F,F,LP

Seeking Missile:
D,D/B,B+HP

Teleport Uppercut:
F,F,LK

COMPACTOR:
LP,RN,RN,BL
(À MÉDIA DISTÂNCIA)

FLAME THROWER:
F,F,F,B+BL
(À MÉDIA DISTÂNCIA)

ANIMALITY (BAT):
F,F,D,U
(CLOSE)

BABALITY:
B,D,D,D,HK

FRIENDSHIP:
RN,RN,RN,RN,D

STAGE FATALITIES:
D,D,D,RN

MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

COMPACTADOR (COMPACTOR):

O compartimento do peito de Sektor abre-se e um compactador de lixo gigante aparece - esmagando seu oponente, deixando-o em pedaços.

LANÇA-CHAMAS

(FLAME THROWER):

Sektor ajoelha-se, faz mira com seu punho e aciona um lança-chamas sobre seu oponente.

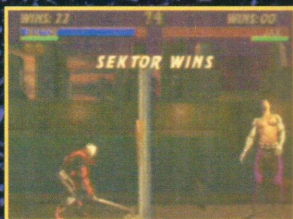
ANIMALIDADE (MORCÊGO) [ANIMALITY (BAT)]:

Sektor transforma-se em um morcêgo e dispõe de seu adversário de tal modo que faria um vampiro ficar com inveja.

BABALIDADE (BABALITY):

O robot vermelho e preto torna seu inimigo em um bebezinho mecânico!

AMIZADE (FRIENDSHIP):

Sektor tem alguma graça e mostra sua força em vez de destruir seu inimigo.

CENÁRIOS DE FATALIDADES (STAGE FATALITIES):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

#1 HP, HP, LK, LP
#2 HP, HP, HK, B + HK

Combos Ilusórios:

#1 Jump Kick, Missile
#2 Jump Kick, Teleport Uppercut, HP, Missile

Super Combo de Canto

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com um profundo jumping kick
2 executando imediatamente dois juggle punches,
3 seguindo os acima com um low punch parado,
4 então conectando com um Teleport Uppercut,
5 seguindo o acima com um high punch parado,
6 e terminando tudo com um Missile.

Completar este combo de 7-golpes é complicado - você necessita praticar, mas vale por cada golpe.

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Missile

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

Missile
HP, Missile
Standing HK
HP, Teleport Uppercut, HP, Missile
HP, Jump Kick,Teleport Uppercut, Roundhouse

Jogando contra Sektor

Esteja preparado para contra-atacar os Missiles de Sektor se você desejar derrotá-lo. Se você conseguir saltar cada um de seus missiles você poderá obter algum maior dano durante o tempo que Sektor leva para recuperar-se do lançamento. Antecipar seu Telepor Uppercut também será útil. Contra-ataque seu ataque com um bloqueio, imediatamente seguido por um uppercut. Mantenha o fogo sobre seu oponente lançando então um projetil.

Inimigos Mais Perigosos:

Sheeva, Sub-Zero, Jax, Liu Kang

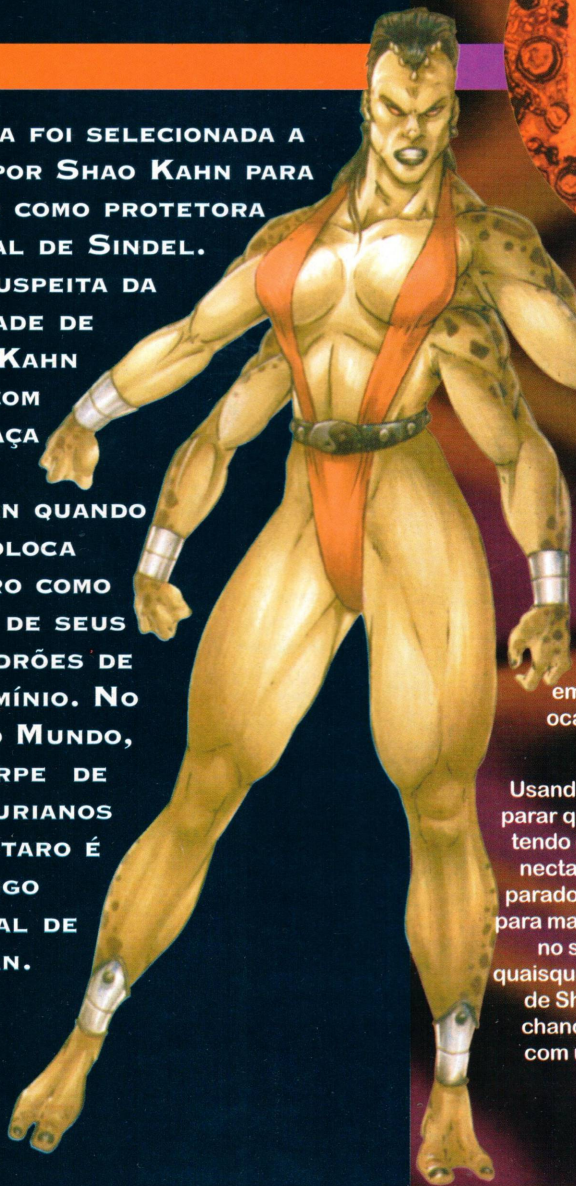
Fraquezas

Sektor tem várias fraquezas porque uma grande parte de seu arsenal ofensivo apoia-se em projéteis. Se seu oponente antecipa seus missiles, ele pode facilmente aplicar-lhe um jump kick. Também, se seu oponente bloqueia uma tentativa de Teleport Uppercut, ele então pode iniciar um Juggle combo apropriado - criando uma grande dificuldade para Sektor.

A Tela da Vitória de Sector

Tendo completado a missão de eliminar o velhaco ninja Sub-Zero, Sektor acha-se atacado por novos inimigos e foge. Sektor identifica Shao Kahn e seus seguidores como inimigos do Lin Kuei e ataca-os. Depois da derrota de Shao Kahn, Sektor entra na torre, ativa sua seqüência de auto-destruição - destruindo o restante dos seguidores de Kahn e o portal do Outro Mundo.

SHEEVA™

SHEEVA FOI SELECIONADA A DEDO POR SHAO KAHN PARA SERVIR COMO PROTETORA PESSOAL DE SINDEL. ELA SUSPEITA DA LEALDADE DE SHAO KAHN PARA COM SUA RAÇA DE SHOKAN QUANDO ELE COLOCA MOTARO COMO CHEFE DE SEUS ESQUADRÕES DE EXTERMÍNIO. NO OUTRO MUNDO, A ESTIRPE DE CENTAURIANOS DE MOTARO É O INIMIGO NATURAL DE SHOKAN.

JOGANDO COMO SHEEVA

Um outro personagem forte no jogo, Sheeva pode proporcionar dano rapidamente e montar uma excelente batalha defensiva que a faz dura no ataque também. Mantendo uma luta próxima dos oponentes e repetidamente executando o Combo de Cadeia de Botões #1, você poderá consistentemente provocar dano enquanto põe-se em segurança. Use o Ground Stomp ocasionalmente para provocar ainda mais dano.

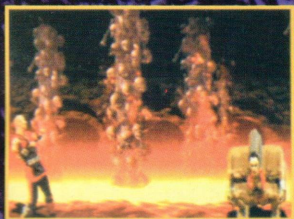
Usando seu high kick parado, você pode parar quase todo ataque por saltos, mantendo os oponentes no solo. Se você conecta com o contra-ataque de high kick parado, lance uma bola de fogo (Fireball) para manter seu oponente bloqueando - e no solo. Esteja certo de contra-atacar quaisquer projéteis com o Teleport Stomp de Sheeva. Também, se você tiver uma chance de derrubar seu oponente, siga com um running sweep para conseguir provocar mais sofrimento.

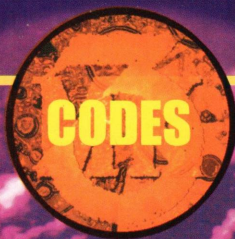
Movimentos Especiais

Teleporte Stomp (Teleport Stomp):

Sheeva salta para fora do topo da tela e cai no topo de seu oponente.

Bola de Fogo (Fireball):

Usando seus quatro braços, Sheeva lança uma bola de energia contra seu oponente.

Stomp no Solo (Ground Stomp):

Saltando no ar e caindo com toda sua força, Sheeva cria uma onda de choque imbloqueável que o inimigo deve saltar para evitar

Teleport Stomp:
D,U

Fireball:
D,D/F,F+HP

Ground Stomp:
B,D,B+HK

Hammerhead:
F,D,D,F+LP (CLOSE)

Skin Rip:
(HK) B,F,F (CLOSE)

Animality (Scorpion):
RN,BL,BL, BL,BL

Babality:
D,D,D,B,HK

FriendShip:
F,F,D,F+HP

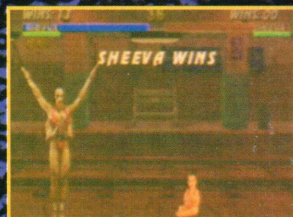
Stage Fatalities:
D,F,D,F+LP

Movimentos de Extermínio

Martelo (Hammerhead):
Sheeva implacavelmente bate na cabeça de sua vítima até que ela seja pregada no solo como uma estaca.

Tirando a Pele (Skin Rip):
Usando os quatro braços, Sheeva segura firmemente na pele de seu oponente e pprossegue tirando-a inteiramente para fora de seu corpo.

Animalidade (Escorpião) [Animality (Scorpion)]:
Sheeva transforma-se nesse inseto mortal do deserto e pica seu inimigo.

Babalidade (Babality):
Sheeva faz cabeçalhos de jornais tablóides para produzir um bebezinho de quatro braços!

Amizade (Friendship):
Veja Sheeva executar seu número estupendo de pratos girantes com este código.

Cenários de Fatalidades (Stage Fatalities):
Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

#1 HP, HP, LP, F + HP
#2 HK, HK, LK, B + HK
#3 HP, HP, LP, HK, HK, LK, B + HK

Combos Ilusórios:

#1 HP, HP, LP, F + HP, HP, Fireball
#2 HP, HP, LP, F + HP, HP, Jump Kick
#3 HP, HP, LP, F + HP, HP, HK parado

Super Combo de Canto

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com Combo de Cadeia de Botões #1

2 andando na direção de seu oponente e imediatamente executando dois juggle punches,

3 seguindo com um low punch parado,

4 e terminando com um Fireball.

Um semi-difícil combo de 8-golpes, este movimento de aparência feroz virarão as cabeças de jogadores não-mortais.

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Ground Stomp
Teleport Stomp

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

HK parado
HP, Fireball
HP, Ground Stomp
HP, Teleport Stomp
HP, Jump Kick, Groun Stomp

Jogando contra Sheeva

Quando jogar contra Sheeva, esteja certo de suas possibilidades de ataque e saiba o que fazer com seu personagem quando uma oportunidade é apresentada para você inflingir dano. Regularmente finja que lança projéteis, par obrigar seu oponente executar o Teleport Stomp de Sheeva. Então, corra para fora do caminho e rapidamente volte a queima roupa e execute um devastador combo de Cadeia de Botões. Se você vir Sheeva iniciar a animação para seu Ground Stomp, imediatamente salte na sua direção e inicie um de seus combos de Cadeia de Botões - ou apenas mantenha o ataque simples cavando-a com um jump kick.

Inimigos Mais Perigosos:

Sub-Zero, Nightwolf, Kano

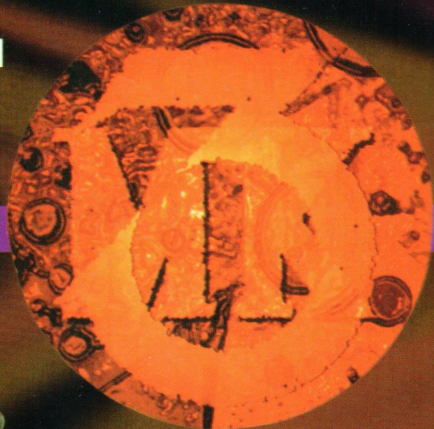
Fraquezas

Sheeva é mais vulnerável quando seu adversário corre para fora do caminho de seus braços, evitando o Teleport Stomp. Esta manobra defensiva salvadora põe Sheeva em grande perigo de receber o desagradável fim de um combo de Cadeia de Botões, portanto tenha cuidado. Também, Sheeva pode ser atingida por um jump kick se seu Ground Stomp e Fireball são antecipados.

A Tela da Vitória de Sheeva

Sua raça está sendo conduzida para ser escravizada por Shao Kahn, que dá à raça dos Centaurianos de Motaro a informação que eles precisam para derrotar os Shokan. Sheeva é ultrajada e mata Shao Kahn e Motaro, devolvendo a nobreza à sua raça.

SINDEL™

SINDEL UMA VEZ GOVERNOU O OUTRO MUNDO AO LADO DE SHAO KAHN COMO SUA RAINHA, AGORA 10.000 ANOS DEPOIS QUE MORREU, ELA ESTA RENASCIDA NA TERRA - COM INTENÇÕES DIABÓLICAS. ELA É ELEMENTO CHAVE DA OCUPAÇÃO DA TERRA POR KAHN.

JOGANDO COMO SINDEL

Se você escolher jogar como Sindel, esteja certo de lançar corretamente sua Bola de Fogo Aérea (Air Fireball). Você poderá derrotar uma grande quantidade de oponentes saltando na direção deles com um jump kick e lançando uma Air Fireball antes que o jump kick conecte. Isto, usualmente, irá prepará-lo para tentar um uppercut - o soco fracassará totalmente e ele terminará levando uma Fireball pelas ventas.

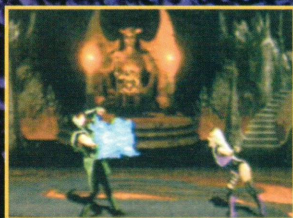
Se você antecipar um oponente lançando um projetil, poderá contra-atacar com um jump kick dentro de uma Air Fireball para uma rápida ação de 2-golpes. Também, se um atacante tenta atacar Sindel por saltos, simplesmente pegue-o com o Sonic Dizzy, espere para ele ficar próximo de você, então execute o Combo Juggle #4. O Float de Sindel é muito difícil de executar se você está jogando com um bom oponente, mas se você cuida para agir no ar, ela torna-se quase indefensável. Flutuando em torno e lançando Fireballs quando seu oponente tenta atacar você, você poderá realmente frustrar seu inimigo obrigando-o a cometer grande quantidade de erros. Lembre-se, se puder acionar o Sonic Dizzy rápido o bastante para pegar atacante aos saltos, você poderá usar seu regular high kick parado - ele é um contra-ataque muito eficaz para ataques aos saltos.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

ATORDOAMENTO SÔNICO (SONIC DIZZY):

Remanescente do Fan Lift de Kitana do MKII, Sindel envolve seu oponente em ondas sonoras de poder mental, tornando-o desamparado quando ela o traz para punição.

FLUTUAÇÃO (FLOAT):

Sindel pode elevar-se no ar e permanecer lá com este poder especial.

BOLA DE FOGO (FIREBALL):

Sindel abaixa-se para a frente e cospe uma Bola de Fogo em seu oponente.

BOLA DE FOGO AÉREA (AIR FIREBALL):

Esta Bola de Fogo é feita do mesmo tipo de energia que a Bola de Fogo regular, mas quando lançada no ar (saltando), ela segue uma direção que forma um ângulo de 45° com a horizontal para cair sobre seu oponente.

BOLA DE FOGO FLUTUANTE (FLOATING FIREBALL):

A mesma Bola de Fogo que a aérea, esta é lançada quando Sindel está flutuando.

SONIC DIZZY:
F,F,F,HP

FLOAT:
B,B,F,HK

FIREBALL:
F,F,LP

AIR FIREBALL:
D,D/F+LK
WHILE JUMPING

FLOATING FIREBALL:
D,D/F+LK
WHILE FLOATING

Movimentos de Extermínio

Grito da Morte (Death Yell):

Sindel curva-se para a frente e dá um grito estridente na direção de seu oponente com tal força que arranca toda a carne da vítima para fora.

Cabelo Girante (Hair Spin):

Sindel encasula seu adversário com seu longo cabelo, então gira-os tão depressa que ele se despedaça.

Animalidade (Vespa) [Animality (Wasp)]:

Sindel transforma-se em uma vespa, então pega seu oponente para fora da tela e o destrói.

Babalidade (Babality):

Essa é uma quantidade horrorosa de cabelos para um bebezinho!

Amizade (Friendship):

Sindel mostra-nos que mesmo as meninas maldosas necessitam amigos demonstrando suas habilidades futebolísticas.

Cenários de Fatalidades (Stage Fatalities):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

Death Yell:
RN,RN,BL,
BL,RN+BL

Hair Spin:
RN,RN,BL,
BL (à meia distância)

Animality (Wasp):
F,F,U+HP
(à meia distância)

Babality:
RN,RN,RN,U

FriendShip:
Rn,RN,RN,
RN,RN,U

Stage Fatalities:
D,D,D+LP

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

#1 HP, HP, D + HP
#2 HP, HP, LP, HK
#3 LK, HP, HP, LP, HK
#4 LK, HP, HP, D + HP

Combos Ilusórios:

#1 Jump Kick, Fireball
#2 Jump Kick, Air Fireball
#3 Jump Kick, Sonic Dizzy, HP, HP, LP, HK
#4 LK, HP, HP, D + HP, Jump Kick, Air Fireball

Super Combo de Canto

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com Combo de Cadeia de Botões #1

2 andando na direção de seu oponente e imediatamente executando dois juggle punches,

3 seguindo com um jumping high kick,

4 e terminando com uma Air Fireball.

Este combo de 7-golpes maravilhoso é extremamente difícil de defender.

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Fireball
Sonic Dizzy, LK, HP, HP, LP, HK

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

HK parado
HP, Fireball
HP, Sonic Dizzy
HP, Jump Kick, Fiereball
Sonic Dizzy, LK, HP, HP, LP, HK

Jogando contra Sindel

Quando jogar contra Sindel, esteja certo de pular contra ela unicamente quando você tem certeza de conectar com um jumo kick. Se você salta mais tarde, será provavelmente agarrado no sempre tão mortal Sonic Dizzy e então levando um combo. Permanecer junto dela é a sua melhor chance de vencer por causa do fato de que seus movimentos levam um tempo para iniciar e assim você poderá esmagá-la se ela tentar algum truque. Sempre esteja certo de não deixá-la ir para o ar se perceber que ela está tentando fazê-lo. Se você não o fizer, sentir-se-á bastante arrependido de não tê-lo feito. Use sua tática de ludibriar para fazer com que ela desencadeie o Sonic Dizzy sobre você, então bloqueie-a e lance rapidamente um projetil para ter certeza que ela não tentará isto novamente.

Inimigos Mais Perigosos:

Sheeva, Cyrax, Liu Kang, Sub-Zero

Fraquezas

Como os outros personagens, Sindel cai presa do prejuízo sempre que lança suas Fireballs regulares. Ela é também vulnerável se seu Sonic Dizzy é bloqueado. Uma coisa a mais para ter cuidado - Sindel torna-se muito suscetível a jump kicks e uma grande quantidade de combos juggle quando ela inicia a sua animação para o seu movimento de Float.

A Tela da Vitória de Sindel

Sindel recupera sua memória do passado. Ela lembra-se de quando era Rainha do Outro Mundo e que o nome de seu marido era Jerrod. Eles tiveram uma filha de nome Kitana. Shao Kahn veio para o Outro Mundo e desafiou Jerrod e seus campeões para um torneio de luta. Shao Kahn venceu, tomou Sindel como sua mulher, Kitana como sua filha e através de mágica tornou Sindel diabólica. Ela lembra-se disso, mata seu marido, e retorna para o Outro Mundo - reunida com sua filha Kitana.

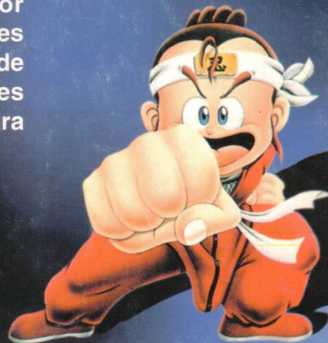
Diretor Presidente: Hercílio de Lourenzi - **Diretor Comercial:** Luiz Antonio de Assis Gomes - **Gerente Administrativo:** Nilson Luiz Festa - **Assistente de Diretoria:** Vera Lúcia P. Morais - **Conselho Editorial:** Andréa Batista Matos, Marcio Fleischmann, Otto Schmidt Jr. - **Editoração e Diagramação:** Flávio Rogério Corrêa - **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** Otto Schmidt Jr. - **Projeto Gráfico:** O.S.Company Publicidade e Propaganda Ltda. - Rua Conde Siciliano, 379 - Rudge Ramos - Cep.: 09731-130 - São Bernardo do Campo - SP - Tel: (011) 7664-3221 / Fax: (011) 7664-1218 - **Publicidade:** São Paulo: Tel: (011) 265-1061/265-1127 / Fax: (011) 857-9643 - Rio de Janeiro: Tel: (021) 220-1656 / Fax: (021) 532-3446 - Rio Grande do Sul: Tel: (051) 233-3528 / Fax: (051) 233-3332 - **Editora Escala:** Rua Estela Borges Morato, 573 - Caixa Postal 20.009 - Cep.: 02597-970 - Tel: (011) 266-3166 - São Paulo - SP.

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

A galera pode não torcer toda para o mesmo time, mas alguma coisa tem em comum: a paixão pelo futebol.

PROGAMES

Nas lojas PROGAMES você encontra a maior quantidade de lançamentos mundiais em consoles e cartuchos para video games. Passe em uma de nossas lojas, conheça os mais novos consoles lançados no Brasil e no exterior, e prepare-se para detonar com muita ação e tecnologia em 1996.

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep. 05060-000 - Tels. (011) 261-7935 / 831-5787 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 831-0444/831-5787/261-7935
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Av. João XXIII, 272 s/lj. - Tel. (011) 918-9117
J.D. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Rui Barbosa, 374 Tel. (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (0152) 31-9740

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
BETIM - Pça. N. Sra. do Rosário, 21 - Centro - Tel: (031) 531-3036
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.428 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008

PERNAMBUCO
RECIFE
BOA VIAGEM - R. Maria Carolina, 205 - Loja 8

RIO DE JANE IRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1849 - Loja 3 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699

START QUIT